スーパーファミコン®

Romancing Sa・Ga 2

ロマンシング サ・ガ 2 ™

取扱説明書

SHVC-2L

SQUARESOFT

ごあいさつ

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト『ロマンシング サ・ガ2』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。壮大なストーリー、モンスターとの戦闘、さらに新しくなったシステム群など、素晴らしい冒険の世界を十分にお楽しみいただくためにも、ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。

CONTENTS

Romancing SaGa 2

ロマンシング サ・ガ

TM

はるか昔から語り継がれた伝説が、
今、恐怖となって
人々の前に姿を現した…。

『ロマンシング サ・ガ2』は、
過去から現代までの時間軸を
枝わかれしながら進んでいく
フリーシナリオのゲームです。
歴代の皇帝の意思を受け継ぐ
マルチヒストリーと合わせて
あなただけの、新しい
歴史を生み出していってください。

数多くの悪しき魔物達を倒して世界を救い
その後何処かへ消えていった「七英雄」達…
いつの日かこの世界に混乱が訪れるとき
彼らは再び現われ世界を救うであろう。

壮大な伝説（サ・ガ）

Story

世界が平和の内に治められていたのも今は昔。
バレンヌ王国などの大国も次第に力を失い、
各地では魔物達が跳梁跋扈している。
加速度的に混乱していく世界――。
そして、人々が語る「伝説の七英雄」。
幾世代にも渡る壮大な歴史が、今、始まる。

※右は『ロマンシング サ・ガ2』のワールドマップです

物語は過去から始まる…

「ロマンシング　サ・ガ2」の壮大な物語は、古の時代から始まります。過去から現代までのバレンヌ帝国歴代の皇帝となり、全土を統一していくのがあなたの目的――。そう、自らの手で“歴史”を創っていくのです。

物語は詩人の昔話から始まる…。

の序曲…

The World Map

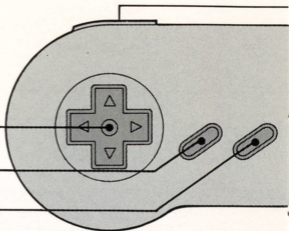
プレイヤーの冒険が歴史になる

冒険の初代皇帝はレオン。

その意志は継承される。

フリーシナリオも健在。

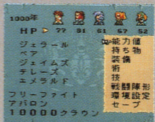
コントローラーの使い方

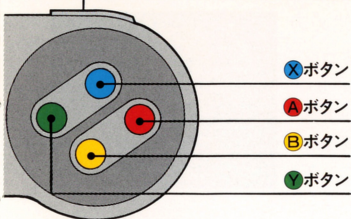
■コントローラー 各部の名称

■コントローラー各ボタンの操作方法

[✚字ボタン] キャラクター・カーソルの移動

操作中のキャラクターや乗り物を移動させるときに使用します。カーソルを移動させてコマンドやアイテムを選択するときもこのボタンです。また、戦闘中は、左右で武器や回復アイテム、術法を選択、上下で必殺技を選択します。

[セレクトボタン] メニュー画面を呼び出す

ステータスや術、技などのチェック、アイテムの使用、武器や防具の装備、戦闘陣形や環境設定の決定、さらにセーブと、あらゆる要素がギッシリと詰まったメニュー画面（詳細はP10参照）を呼び出すときに使用します。

[スタートボタン] 一時停止（ポーズ）する

ゲームを一時停止（ポーズ）するときに使用します。

[Ⓐボタン] 決定・話す

メニュー画面などで、コマンドを決定するときに使用します。お城や町、村などで、人に話し掛けるときもこのボタンです。1歩前を調べるときにも使用します。

[Ⓑボタン] キャンセル

コマンドを取り消すときに使用します。

[Ⓧボタン] 地域・全体マップ呼び出し

1回押すと地域MAP、2回押すと全体MAPを呼び出せます。建物の中などで押せば、一気に出入口へ移動できます。

[Ⓨボタン]
ダッシュ・ジャンプ

✚字ボタンとの同時入力で、ダッシュすることができます。同様の方法で、穴や隙間をジャンプすることもできます。

[Ⓛ/Ⓡボタン]
戦闘中の退却・防御

戦闘中は、Ⓛで退却、Ⓡで防御のコマンドを呼び出せます。ⓁとⓇの同時押しでMAP確認もできます。

ゲームの始め方

■ゲームの始め方

スーパーファミコンに『ロマンシング サ・ガ2』のカセットを差し込み、電源を入れるとオープニングが始まります。ここで、いずれかのボタンを押すとタイトル画面になるので、以下のどちらかの手順に従って始めましょう。

NEW GAME ニューゲーム

初めてゲームをする時は、まず“NEW GAME”に合わせてⒶボタンを押してください。次に、設定キャラクターの性別を✚字ボタンの左右で選択、Ⓐボタンで決定しましょう。すると、名前入力画面になるので、好きな名前を付けてください（操作は以下参照)。名前の入力が終了すると、プロローグが始まります。

▶設定をする

▶ゲームスタート

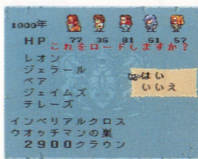
名前入力の方法

✚字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル。入力後は、“決定”でⒶボタンです。

設定したキャラクターはゲーム後半で登場する

“NEW GAME”で設定したキャラクターは、ゲームの後半で登場します。つまり、最初は違うキャラクターで冒険をスタートするわけです。いつ登場するか、それはお楽しみです。

CONTINUE コンティニュー

セーブデータの続きから始めたい時は、まず“CONTINUE”に合わせてⒶボタンを押します。すると、ファイルの選択画面になりますので、✚字ボタンの上下でファイルを選択、Ⓐボタンで決定してください。この時、ファイルの詳しい内容（パーティーなど）が表示されます。よければ“はい”でⒶボタンを押しましょう。（キャンセルはⒷボタンか“いいえ”に合わせてⒶボタン）。セーブをした場所から、ゲームが再開できます。

▼データを選ぶ

▼

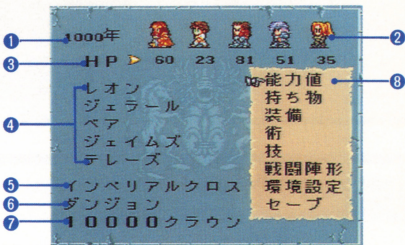
▼ゲームスタート

■ゲームの終わり方

このゲームでは、名前を設定したキャラクターが死亡する以外、ゲームオーバーはありません。ゲームを終了したい時は、セーブ後、電源を切ってください。

メニュー画面の利用法

■メニュー画面の見方と利用法

セレクトボタンで呼び出すメニュー画面では、様々なデータ確認、設定等ができます。賢く利用しましょう。

❶現在の年号

ゲーム進行により経過する、年号が数字で表示されます。

❷現在の仲間キャラクター

現在仲間にしているキャラクターが表示されます。

❸各キャラクターのHP/LP/術/技

各キャラクターのHP、LP、術ポイント、技ポイントが、✚字ボタンの左右（黄色の矢印の方向参照）を押していくことで表示されます。数字が黒表示の時はMAX状態、青表示は少し減った状態、赤表示はかなり減った状態を示しています。

❹各キャラクターの名前

皇帝とその仲間達の名前が表示されます。

❺現在組んでいる戦闘陣形

現在パーティーが組んでいる戦闘陣形が表示されます。

❻現在地

現在パーティーがいる場所が表示されます。

❼現在の所持金

現在の手持ちのお金（単位＝クラウン）が表示されます。

❽各種コマンドウインドウ

コマンドのウインドウが表示されます(P11以降参照)。

■コマンド画面の見方と利用法

各種コマンドを実行するためのウインドウには、ゲームを進める上で欠かせない重要な要素が詰まっています。以下を参考にしてください。

▼

レオン
皇帝
性別：男

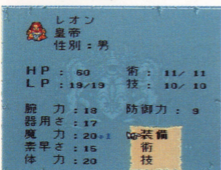
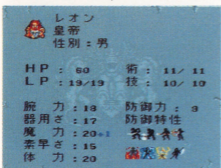
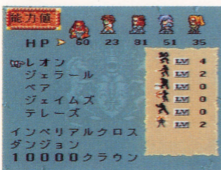
HP ： 60　術 ： 11／11
LP ：19／19　技 ： 10／10

腕 力 ：18　防御力 ： 9
器用さ ：17　防御特性
魔 力 ：20+1
素早さ ：15
体 力 ：20

▼

レオン
皇帝
性別：男

HP ： 60　術 ： 11／11
LP ：19／19　技 ： 10／10

腕 力 ：18　防御力 ： 9
器用さ ：17
魔 力 ：20+1　装備
素早さ ：15　術
体 力 ：20　技

能力値 のうりょくち

キャラクターの能力チェック

“能力値”でⒶボタンを押すと、キャラクター選択画面になります。✚字ボタンの上下で選択されたキャラクターの武器・術のレベル（P17参照）もこの画面上に表示されます。

◆ステータスを見る

上記の画面で、カーソルを任意のキャラクターに合わせてⒶボタンを押すと、そのキャラのステータス画面が表示されます。（ステータスの見方は下の表を参照）。この画面でⓁⓇボタンを押すとキャラクターを替えることもできます。また、Ⓐボタンを押すと、防御特性のスペースにウインドウが開き、「装備、術、技」が表示されます（P13～P14参照）。

名前	選択しているキャラの名前	腕力	直接攻撃で敵に与えるダメージ
クラス	選択しているキャラのクラス ※	器用さ	攻撃の命中率
性別	選択しているキャラの性別	魔力	術攻撃で敵に与えるダメージ
HP	現在の生命力（戦闘時以外はMAX）	素早さ	攻撃を開始する早さ
LP	ライフポイントの現在値／最大値	体力	HPとステータス異常回復の早さ
術	術ポイントの現在値／最大値	防御力	防具装備時の防御力
技	技ポイントの現在値／最大値	防御特性	防御可能な敵の攻撃（P17参照）

※中央の写真で「皇帝」と表示されている項目。詳細はP28参照。

持ち物 もちもの

アイテムの使用&チェック

"持ち物"でⒶボタンを押すと、持ち物選択画面になります。選択された持ち物データは下の欄に表示されます。✚字キーの左右で、持ち物リストのウインドウを表示することもできます。

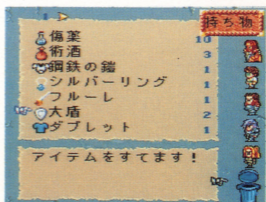
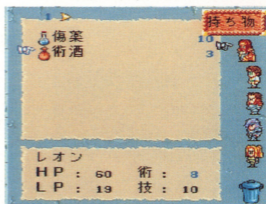
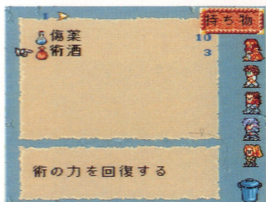
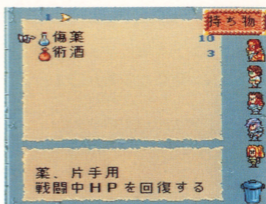
◆アイテムを使う(装備)

任意のアイテムにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを2回押すと、カーソルが右のキャラクターの位置に移動します。誰に使うかを✚字ボタンの上下で選択(この時選択されたキャラのデータが下のウインドウに表示)、Ⓐボタンで決定すればOKです。同様の方法で、武器や防具を装備することも可能です(武器装備が最大値の場合、同種の防具を装備している場合は装備不可)。

▼

◆アイテムを捨てる

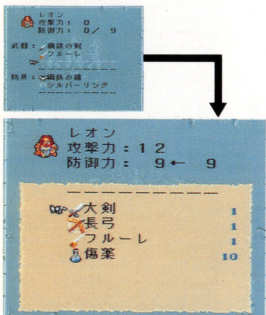
持ち物の最大値は、35種類(1種類あたり最大99個)まで。それ以上は持てません。上記と同様の方法で、ゴミ箱にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押せば、持ち物を捨てられます。

※持ち物・装備ともに、アイテム(武器・防具)を選択決定するとカーソル

装備 そうび

武器・薬・防具を装備する

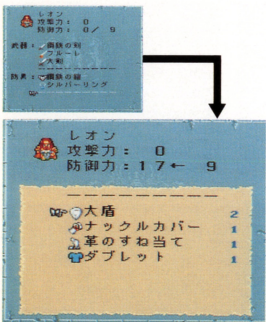
“装備”でⒶボタンを押すと、キャラクター選択画面になります。✚字ボタンで任意のキャラを選択、Ⓐボタンを押します。

◆武器・薬の装備

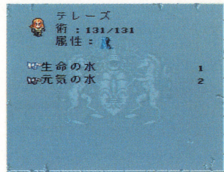
装備欄が空欄の場合は、その欄を選択、Ⓐボタンを2回押します。手持ちの武器（傷薬）が表示されたら、装備したいものを選択して決定すれば、OKです。武器を外すには、外したい武器にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを3回押します。2回押した時点で他の武器を選択、決定すれば武器の入れ替えができます。

◆防具の装備

基本的には、武器の装備と同様です。ただし、赤い文字で表示された防具は、そのキャラクター独自の防具であるため、外したり入れ替えたりすることはできません。また、画面上部には、選択された防具の防御力／全体の防御力データが表示されるので参考にしてください（武器は攻撃力のデータが表示）。

が2つになる。そのカーソルを別の位置に移動決定すると入れ替えが可能。

術 じゅつ

術のチェック

“術”でⒶボタンを押すと出現するキャラクター選択画面で任意のキャラを選択、Ⓐボタンを押すと、持っている術のチェック画面になります。ここには、キャラの名前、術ポイントの現在値／最大値、選択している術の属性、持っている術リストとその消費術ポイントが表示されます。

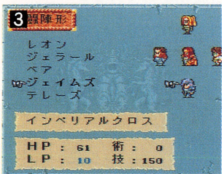
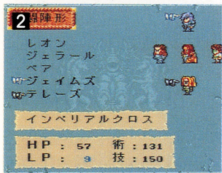
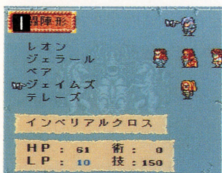
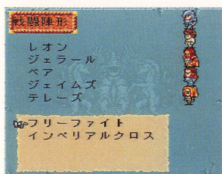
技 わざ

技のチェック&封印

“技”でⒶボタンを押し、任意のキャラを選択決定すると、技リスト画面になります。不要な技を選択、Ⓐボタンを2回押し、メッセージに従い決定すれば封印することもできます。

➡必殺技の修得は最大8つまで。必要がなくなったら早目に封印しよう。

術の封印も必要になる

術の修得も最大8つまで。術の研究所で術を修得するときに、必要に応じて、メッセージに従いながら封印してください。

※術と技は持ち物の並べ替えと同様の方法で、並べ替えることができます。

戦闘陣形 せんとうじんけい

フォーメーションを決定

“戦闘陣形”でⒶボタンを押すと、戦闘陣形の選択画面になります。以下を参考に決定してください。

◆戦闘陣形を決める

1 戦闘陣形を選択

戦闘陣形が表示された下のウインドウで、任意の陣形にカーソルを合わせると右のキャラ配置が変わります。希望の陣形で決定してください。

▼

2 キャラクターの配置

陣形を決定すると、キャラクターにカーソルが移ります。皇帝以外は、持ち物の並べ替えと同様の方法でキャラクターの配置替えが行えます。

▼

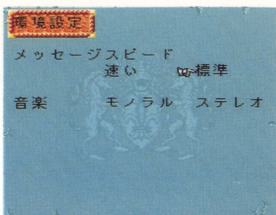
3 戦闘陣形の決定

上記配置画面では、選択キャラのHP、LP、術ポイント、技ポイントが表示されます。陣形が決まったら、Ⓑボタンでメニュー画面に戻ります。

戦闘陣形は増えていく	戦闘陣形は最初は2つだけですが、ゲームを進めていく中で増やしていくことが可能です。詳細はP23を参考にしてください。

環境設定 かんきょうせってい

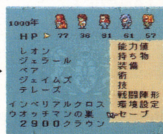
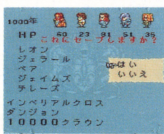
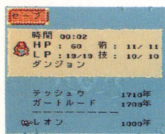
環境の設定（変更）

“環境設定”でⒶボタンを押すとメッセージスピードと音楽の設定ができる画面になります。✚字ボタンで設定、Ⓑボタンでメニューに戻ります。

セーブ

データの保存&チェック

“セーブ”でⒶボタンを押すと年号と皇帝名が記録されたセーブファイル画面になります。セーブデータは、最大4つまで記録することができます。

◆セーブをする

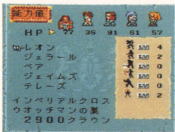
セーブファイル画面で、セーブしたい場所にカーソルを合わせます。そこにすでにセーブデータがある場合は、そのデータが記録された時点でのゲーム時間、皇帝のステータス、場所が表示されます。Ⓐボタンを押すと、パーティーのデータなどが加えられたさらに詳しいデータが表示されますから、OKなら“はい”を選択、決定してください。セーブは、イベント、戦闘、MAP画面以外なら、どこでも可能です。

1ファイルの選択

まずはどこにセーブするかをカーソルで選択。

2ファイルチェック

Ⓐボタンを押したらデータを確認して決定。

3セーブ終了

セーブが終了すると、メニュー画面に戻る。

■各種マークの見方

術・技のレベルや属性表示、防御特性の表示は、すべてマークで表されています。以下に、各マークの見方を記載しておきます。

◆術・技レベル／属性表示用マーク

剣・大剣を使いこなす上での能力(レベル)を表す。

地の術を操る能力(レベル)とその属性を表す。

斧・棍棒を使いこなす上での能力(レベル)を表す。

火の術を操る能力(レベル)とその属性を表す。

槍・小剣を使いこなす上での能力(レベル)を表す。

水の術を操る能力(レベル)とその属性を表す。

弓を使いこなす上での能力(レベル)を表す。

風の術を操る能力(レベル)とその属性を表す。

体術を使いこなす上での能力（レベル）を表す。

天の術を操る能力(レベル)とその属性を表す。

◆防御特性表示用マーク

剣・大剣・爪などの切り裂く攻撃に対する防御特性。

炎などの熱系の攻撃に対する防御特性。

斧・棍棒・パンチ・キックなどの攻撃に対する防御特性。

氷などの冷気系の攻撃に対する防御特性。

槍・小剣・角・クチバシなどの攻撃に対する防御特性。

雷などの電気系の攻撃に対する防御特性。

弓・針・ダートなどの投てき攻撃に対する防御特性。

眠り・麻痺・毒などの状態変化に対する防御特性。

情報収集と旅じたく

■情報収集をしよう

町や村の人々から話を聞いたり、怪しい場所を調べたり、場所を移動したりといった情報収集は、冒険を進めていく上で欠かせない行動のひとつです。どれも大切な操作なので、必ずマスターしましょう。それぞれの詳しい操作方法は、右記を参考にしてください。

フリーシナリオシステムについて

このゲームでは、会話中の選択肢、移動の順番、行動の手順など、プレイヤー自身の行動の１つ１つが、シナリオに大きく影響します。どの選択をしても冒険は進みますが、そこに展開するイベントは千差万別。あなただけの物語ができあがるというわけです。

１番上の選択肢の場合。

２番目の選択肢の場合。

◆話す

人から話を聞きたい時は、その人の前に立って、Ⓐボタンを押してください。メッセージウインドウが開いて、情報を得ることができます。

◆調べる

宝箱を調べたい時、立て札を読みたい時は、その前に立ってⒶボタンを押してください。宝箱には、お金やアイテムなどが入っています。

◆移動する

キャラクターの移動は✚字ボタンを使います。また、マップを使って移動したり、船で移動することもあります。P24を参考にしてください。

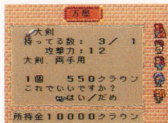
■買い物について

買い物は、町などにある万屋ですることができます。以下の手順を参考に行いましょう。ちなみに、自分の領地で買い物をしても、お金は一切かかりません。

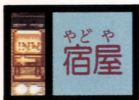
◆商品を売り買いする方法

買う

“買う”に合わせてⒶボタンを押し、品物を選んで再びⒶボタン。次に✚字ボタンの上下で個数を選択後、Ⓐボタンを押してください。

売る

“売る”に合わせてⒶボタンを押し、売る物を選択。いくつ売るかを✚字ボタンの上下で決め、よければⒶボタンを押してください。

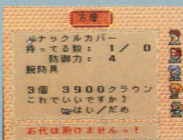
■お店ガイド

町や村のお店には、宿屋、万屋、酒場などがあります（看板を出していないお店もある）。また、この他にもお店はありますので、ぜひ探し出して利用してみてください。

宿屋は、世界中すべて無料で宿泊可能。1泊すると、戦闘で消費した術や技を、最大値まで回復できます。

武器や防具の売買ができます。商品の内容はお店ごとに異なるので、町に来たら立ち寄ってみましょう。

いろいろな情報が入手できます。ここに入ったら、お店の人に飲み物をもらい、一息つくといいでしょう。

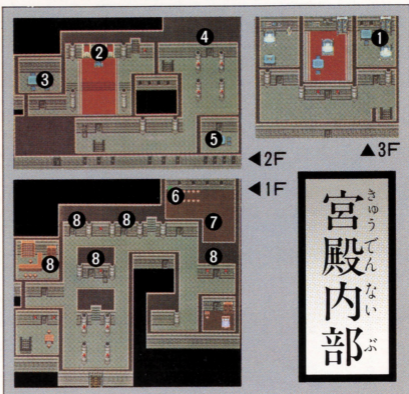
お金のシステムも把握しよう

お金は、帝国の金庫（P22参照）によって管理されており、帝国としての収入も定期的にこの金庫に蓄えられていきます。また、宝箱からお金を入手した場合、そのお金はすべて帝国の金庫に預けられます。その際、手持ちのお金(財布)が最大値（10000クラウン）未満ですと、財布にも最大値まで補充されます。

自分の領地ならばお金はかからない。

財布が一杯になり、金庫にもお金が入る。

アバロン宮殿ガイド

■アバロン宮殿の内外紹介

ここでは、帝国の根城であるアバロン宮殿（アバロン城下町）の様々な設備などを詳しく紹介しましょう。

名番号の説明　マップ中の番号は以下と次のページを参考に。●は宮殿外の設備です。

❶ベッド	術・技を全回復することができる
❷玉座	座るとなにかひらめくことがある
❸金庫	帝国の財産をすべて管理
❹倉庫	持っているアイテムなどを管理
❺参謀	次の行動などを教えてくれる
❻技道場	覚えた技を伝授してくれる
❼戦闘陣形訓練所	フォーメーションの研究
❽兵士志願者	パーティーになる仲間たち
●鍛冶屋	武器や防具の新製品を開発
●術研究所	新しい術の研究と開発
●アバロン帝国大学	帝国のための人材養成所

※技道場・術研究所・アバロン帝国大学は、初期にはありません。

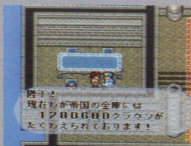
❶ベッド［技・術を回復］

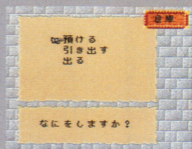
ここで休むと術や技を回復できます。イベントが起こることも。

❷玉座［一息つく］

王の間にある、皇帝専用の椅子。たまに、座って一息つくことによって、なにかひらめくこともあります。アバロンに戻ってきたら、マメに座ってみるといいでしょう。

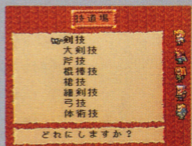
❸金庫［帝国の財産を管理］

帝国の財産管理と、帝国の現在の収入状況を教えてくれます。財布の中身が10000クラウンに満たない時に金庫番に話しかけると、財布をいっぱいにすることもできます。

❹倉庫［アイテムを管理］

アイテムを預けたり引き出したりできます。皇帝継承時、前皇帝が身に着けていた武器や防具もここに自動的に保管されます。また、傷薬などが補充されることもあります。

❺参謀［情報の提供］

帝国に有利な情報を与えてくれます。話しかけてみましょう。

❻技道場［技の研究&管理］

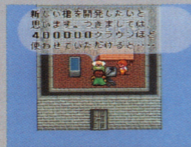
戦闘中、だれかが覚えた技が登録（ただし、覚えた技が登録されるまでに時間がかかります）され、他のキャラクターにも覚えさせることができます（利用法はP35を参照）。

⑦戦闘陣形訓練所［戦闘陣形の研究］

戦闘中のフォーメーション研究をしている訓練所です。皇帝継承後などに話しかけると、皇帝自ら新たな戦闘陣形を提案することがあります。マメに立ち寄りましょう。

⑧兵士志願者［仲間を作る］

パーティーとして仲間になってくれる、兵士志願者たちがいます（P29参照）。冒険が進むと、ここ以外にも仲間になってくれる人が現れますから探してみてください。

●鍛冶屋［武器・防具の開発］

新しい武器や防具の開発をしています。開発には時間とお金がかかるので、鍛冶屋から予算の提示をされたら、よく考えてから返事をしましょう。

●術研究所［術の研究&開発］

アバロン城下町に造ることができる施設です（初めはありません）。ここでは、各属性の術（P40参照）を覚えたり、予算を与えることで新しい術の開発をしたりできます。

●アバロン帝国大学［人材の収集］

やはり、後に造れる施設で、優秀な人材が集まる場所です。

移動の方法

■マップを使ってフィールドを移動

フィールド移動は、主に地方マップとワールドマップを使って行います。まず町などから出て（領地内はⓍボタン）地方マップを出します。次にポイントにカーソルを合わせ地名を確認、そこに行きたい時はⒶボタンを押してください。ワールドマップは、地方マップを出しているときにⓍボタンで出現（移動方法は下記参照）。地方マップ上のポイントは、ストーリー進行、人の話を聞く、船で移動するなどによって増えます。

現在いるポイントに、カーソルがあっている。

✚字ボタンで次のポイントに合わせ、Ⓐボタンを押す。

◆地方マップから地方マップへの移動

地方マップの隅にカーソルを合わせ、地方名が出たらⒶボタンを押してください。ただし、条件を満たしていないと地方名は現れません。

◆ワールドマップ上での移動

ワールドマップでも、領地内なら移動可能。色付きの地方にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押せばその地方マップが出現します。

※あるイベントをクリアすると、その地方は帝国の領地となります。

■徒歩や船でフィールドを移動

フィールドを移動する方法として、マップを使う以外に徒歩と船があります。徒歩は、✚字ボタンで歩いて移動。船は、船着き場の船頭に話しかけ、行き先を決めれば自動的に移動します。この2つの方法で領地以外の場所へも行けます。

■町やダンジョンの中を移動

町や村、ダンジョン内での移動は、基本的に徒歩(✚字ボタン)。ダッシュすれば、スピーディに移動することも可能です。ただし、ダンジョンなどではダッシュ中、自分の周り以外のモンスターは見えません。これで接触すると戦闘陣形も乱れます。

自分の領地ならⓍボタンが便利

すでに帝国の領地になっている場所では、Ⓧボタンがとても役に立ちます。家の中から家の外へ、町の中から地方マップへ、Ⓧボタンを1回押すごとにワープできます。試してみましょう。

家の中［1回押す］

ここで押すと家の外へ。

町の中［1回押す］

町中で押すとマップに。

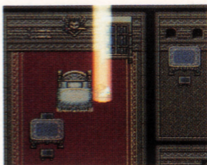
地方マップ［1回押す］

最後はワールドマップ。

※帝国の領地は、ワールドマップ上で色が付きます。

キャラクターシステム

■皇帝を受け継ぐマルチヒストリー

このゲームでは、プレイヤーが歴史上の皇帝となって冒険を進めていきます。ここでは、皇帝継承などのシステムを説明しましょう。

皇帝継承が行われる条件

これから紹介する3つの条件のうち、どれか1つが起こった場合に、皇帝の継承が行われます。また、その条件によって、後継者の人選は変化します。

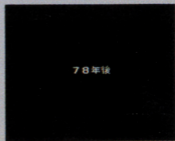
皇帝のLPが0になった時

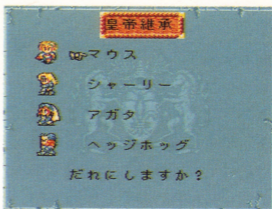
皇帝のLPがなくなった時。皇帝以外の仲間が後継者になります。

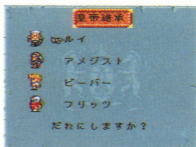
戦闘中全滅した時

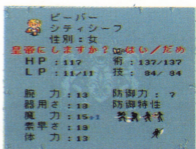
戦闘でパーティーが全滅した時。ランダムに4人の後継者を選出。

長い年月が経過した時

イベントで長い年月が経過した時。ランダムに4人の後継者を選出。

■皇帝継承の手順

前述のような条件によって、皇帝の継承が必要になった場合は、以下の手順にしたがって行ってください。後継者を決めることは、このゲームではとても重要なプロセスの1つなのです。

1 後継者が表示される

皇帝継承が必要になった時、まず右のような画面になります。後継者として選出された人の中から、だれがいいか✚字ボタンの上下で選びましょう。Ⓐボタンで決定すると、次の画面になります。

2 後継者を選ぶ(ステータスチェック)

選択した人物のステータス画面です。HPやLP、防御特性などのチェックをしましょう。この時、Ⓛ／Ⓡボタンを押すと、他の後継者候補のステータス画面に切り換えることができます。

3 皇帝継承終了

後継者を選んだら、Ⓐボタンを押してください。アバロン宮殿の王の間において、皇帝継承の儀式が行われます。ちなみに、新皇帝には仲間がいないので、仲間を集めて新しいパーティーを作りましょう。

◆継承後のパラメーター

新しい皇帝のＨＰ、術、技の数値はそれぞれ、前皇帝と後継者との比較で高い方が選択されます。つまり、前皇帝の数値が高ければそれを継承し、後継者の数値が高ければ変更されるというわけです。そのほかのステータス（ＬＰ、力、素早さなど）は、後継者の数値になります。また、装備していたものはすべて宮殿の倉庫に保管されます。

前皇帝

ヘッジホッグ
皇帝
性別：男
ＨＰ：253　術：139/139
ＬＰ：11/11　技：164/164
腕力：18　防御力：20
器用さ：12　防御特性
魔力：16
素早さ：11
体力：22

◆術や技の継承について

皇帝継承時には、術や技（Ｐ35参照）も継承します。ただし、術には相性（Ｐ40参照）があるので、前皇帝と後継者とで合い反する属性の術を持っていた場合、前皇帝の術が優先されます。

後継者のクラスも考えよう

クラスとは、キャラクターの職業のようなものです。後継者のクラスによっては、開発する戦闘陣形などが変化することもあるので、クラスのことも考えて後継者を選ぶといいでしょう。

■仲間を集めてパーティーを作る

皇帝以外の仲間のＬＰが０になった時、別のキャラクターを仲間にできます。仲間はアバロン宮殿をはじめ、世界各地に点在しているので探してみましょう。パーティーの人数が４人以下ならば、仲間を加えられます。

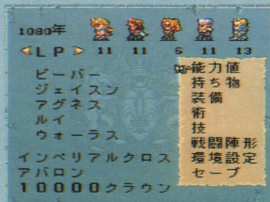
◆仲間にする方法

パーティーが４人以下の時、仲間になるキャラクターに話しかけ“パーティーに入れる”でⒶボタンを押せば仲間に加えることができます。

▶

LPとは生命の源のこと

各キャラクターが持っているＬＰとは、生命値のことです。ＬＰは、戦闘中ＨＰが０になると１減ってしまいます。ＬＰが０になると、そのキャラクターはパーティーからいなくなります。

戦闘マニュアル

■戦闘の手順

ダンジョンなどを歩いている時、モンスターにぶつかると戦闘開始です。ここでは、戦闘の方法などを詳しく説明しますので、手順を覚えましょう。

1 モンスターにぶつかる

移動中、モンスターと接触すると戦闘になります。ただし、正面からの接触以外は戦闘陣形が乱れることがありますから、ぶつかる方向には注意してください。

▶

2 戦闘モードに切り替わる

戦闘モードに切り替わると、画面中にモンスターの名前などが表示されます。味方のキャラクターと重なっている数字は、現在のＨＰ／最大ＨＰ(上)、現在のＬＰ／最大ＬＰ(下)です。
ここでⒶボタンを押すと、コマンドの選択モードになります。また、戦闘陣形が乱れた時は、そのメッセージが出ます。

戦闘陣形が乱れることもある

ダッシュで移動している時や、背後からモンスターと接触してしまった時、戦闘陣形は乱れてしまいます。この時、戦闘陣形はフリーファイトになります。

3 行動を決める(コマンド選択)

パーティーの行動を決定しましょう（キャンセルはⒷボタン)。各行動パターン（以下参照）は、✚字ボタンの左右で変更可能。コマンドのモードの時、Ⓨボタンで敵の名前、ⓍボタンでＨＰが出ます。

武器&技

武器か、その武器の技を使うコマンド。各技の消費数値は、右に表示されます。

パンチ(体術)&技

パンチ(体術）で攻撃するコマンド。選択後、どの敵を攻撃するか決定します。

術

術を使うコマンド。術の選択後、どの敵（味方）に使うかを決定します。

アイテム(薬)

装備したアイテム（薬）を使うコマンド。選択後、だれに使うかを決定します。

退却/防御

Ⓛボタンで退却(皇帝のみ)、Ⓡボタンで防御コマンドが出現、Ⓐボタンで決定。

4 攻撃を開始する

全キャラクターのコマンド入力を終了すると、戦闘開始です。この時、モンスターからの攻撃もあります。また、攻撃予定のモンスターを他のキャラクターが倒した時は、自動的に違う敵を攻撃します。

5 戦闘終了（技術点入手）

モンスターを全滅させると戦闘終了。技術点が入手できます。技術点は、その戦闘に使用した武器や術に振り分けられ、レベルアップの要素となります。さらに、ＨＰなどのステータスが上がることもあります。

技（見切り技）を覚えることもある

武器などで攻撃する時に、技（見切り技）をひらめくことがあります。ひらめいた技は、覚えることができます（P34参照）。

■戦闘中のステータス異常

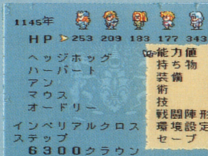
戦闘中、モンスターからの攻撃により、様々なステータス異常になってしまうことがあります。異常のまま戦闘に臨むのはとても不利ですから、直せるものはなるべく早く治療しましょう(以下参照)。

◆ステータス異常の種類と回復法

死亡	LPが0になってしまった状態	回復不可能
石化	石化で行動不可能。HP・LP減らない	戦闘中は直らない
戦闘不能	HP0で行動不可能。打撃等でLP減	傷薬、HP回復の術や技
麻痺	麻痺していて行動不可能	元、時
睡眠	眠っていて行動不可能	元、時、殴られた時
スタン	行動しないままそのターンをパス	そのターン中は直らない
狂戦士	術や技を使えない。攻撃力アップ	元
魅了	敵の一員として勝手に行動する	元
混乱	混乱してしまう(3段階あり)	元
猛毒	毒を受け、ターンの終わりにダメージ	傷薬、元
暗い	目が眩んでいて命中率が半減	元

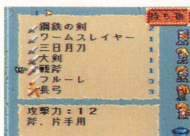
※回復方法の略／元＝元気の水・時＝時間が経つと自然回復

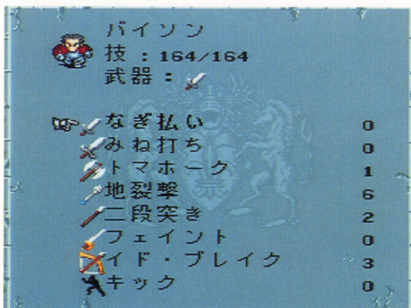
戦闘終了後、HPは全回復

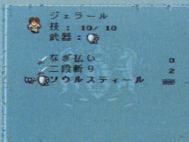
戦闘中、ＨＰが０（戦闘不能）になるとＬＰは１減ります。この状態で攻撃を受けると、さらにＬＰを消費します。また、戦闘終了後、ＨＰは最大値まで自動的に回復しますが、ＬＰは回復しません。

※砂漠を移動している時はＨＰが半分になります。

武器紹介

■武器には様々な系統がある

攻撃に使用できる武器は、様々な系統に分かれています。ここでは、各系統の武器と、その武器が持つ技の紹介をしましょう。

■武器の系統ごとに技が存在

武器の必殺技は、各系統によって覚えられるものが異なります。技は、メニュー画面の“技”コマンドでチェックしましょう(名前の前に各武器マークで表示)。

技には見切り技もある

戦闘時、通常の技だけでなく、敵の攻撃を見切る、見切り技(※※で表示)を覚えることもあります。

◆技の覚え方は2タイプ

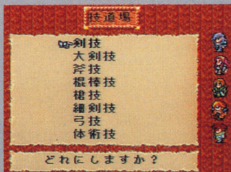
技は、通常の武器攻撃と違って特殊な、または強力な効果をもたらせてくれる戦闘技能です。ただし、１人が覚えられる技は見切り技も含めて８種類まで。それ以上は覚えられないので、他の技を覚えたい時は、“技”コマンドで不必要な技を封印しましょう（P14参照）。

➡戦闘中にひらめく

同じ武器を繰り返し使っていると、戦闘中に技をひらめくことがあります（技を選択した時も同様です）。武器（技）のコマンド決定後、武器攻撃を仕掛ける時に、電球が頭上で点滅したら技をひらめいた証拠。この後、ひらめいた技の名前が表示されるはずです。１度覚えた技は、封印するか、そのキャラクターが死亡するまで使えます。

➡技道場で覚える

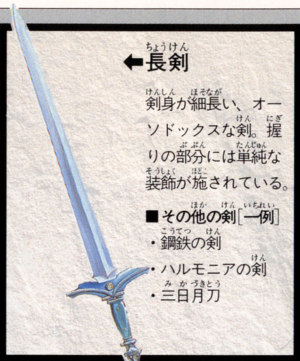
技道場（P22参照）で覚えることもできます。利用法は簡単。まず、技道場の研究者に話しかけ、どの武器の技を覚えたいか✚字ボタンの上下で選択、Ⓐボタンで決定します。次に技を選択、決定し、✚字ボタンの上下で覚えさせるキャラクターを選びます。最後にⒶボタンを押せば終了です。

7種の武器と体術の中から、覚えたい系統を選択。

技を覚えさせたいキャラクターを決定すれば終了。

剣

片手用の標準的な武器

鋭利で長い刃を持った武器。兵士の標準的な武器なので、軽量で扱いやすい物が多い。中には、剣自体に魔法がかかっているものもある。剣身を素早く動かし、ダメージを与えるのが技の主な特徴。

←長剣

剣身が細長い、オーソドックスな剣。握りの部分には単純な装飾が施されている。

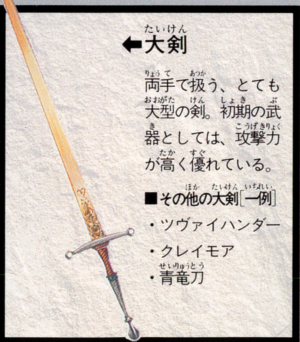
■その他の剣[一例]
- 鋼鉄の剣
- ハルモニアの剣
- 三日月刀

技の一例
- ●なぎ払い
- ●バリイ
- ●二段斬り
- ●短冊斬り
- ●みじん斬り
- ●線斬り

大剣

基本的に両手で扱う剣

剣よりも全体的に大ぶりで、わりと攻撃力の高い武器。両手で扱うものが多いので、一撃で大きな威力を発揮する。また、剣身が大きいため、与えるダメージの大きな技を覚えることができる。

←大剣

両手で扱う、とても大型の剣。初期の武器としては、攻撃力が高く優れている。

■その他の大剣[一例]
- ツヴァイハンダー
- クレイモア
- 青竜刀

技の一例
- ●みね打ち
- ●巻き打ち
- ●強撃
- ●ディフレクト
- ●切り落とし
- ●ツバメ返し

斧

破壊力のある戦闘用斧

戦闘専用に開発された、非常に破壊力のある武器。形としては、分厚く先の尖った両刃が取っ手の先についている。魔法のかかった斧も多く、自然の力を借りて、大ダメージを与える技もある。

←戦斧

戦闘用に造られた、大きい両刃の斧。柄の部分が短いため、片手で存分に扱える。

■その他の斧[一例]

・ブロードアクス
・バイキングアクス
・グレートアクス

技の一例

- ●アクスボンバー
- ●一人時間差
- ●大木断
- ●トマホーク
- ●ヨーヨー
- ●次元断

棍棒

片手で使う細長い武器

切っ先に細工が施された、棒状の武器。基本的に叩いて攻撃することから、棍棒の中にはハンマーや杖なども含まれている。技は、先端での鋭い突きや、1度に何度も攻撃できるタイプが多い。

←メイス

切っ先の尖った金属が付いている棍棒。握りやすく、力がなくても振り回せる。

■その他の棍棒[一例]

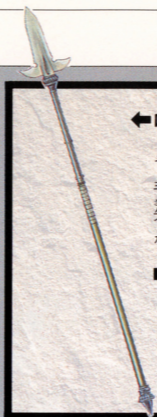
・バトルハンマー
・シルバーハンマー
・アンバーメイス

技の一例

- ●返し突き
- ●骨砕き
- ●ダブルヒット
- ●脳天割り
- ●削岩撃
- ●地裂撃

槍

切っ先の尖った長い武器

細長い棒の先に鋭い刃がついている両手用の武器。突き攻撃ができ、高い貫通力を誇っている。穂先には、金属だけでなく、水晶などの宝石を使っているものもある。技は、やはり突き技が多い。

←ロングスピア

その名のとおり、両手で扱う長い槍。穂先の下部が、二股になっているのが特徴。

■その他の槍[一例]

・ランサー
・ハルベルト
・金剛石の槍

技の一例

●足払い　●二段突き
●稲妻突き　●串刺し
●チャージ　●エイミング

小剣

片手用の細長い剣

全体的に剣身が細長い、突いても振り下ろしても攻撃できる武器。美しく華奢な造りのものが多く、攻撃力は比較的低い。が、攻撃の補助をする、特殊効果のある技を中心に覚えることができる。

←レイピア

突き攻撃を中心に、素早く敵にダメージを与える細長い剣。美しい装飾がある。

■その他の小剣[一例]

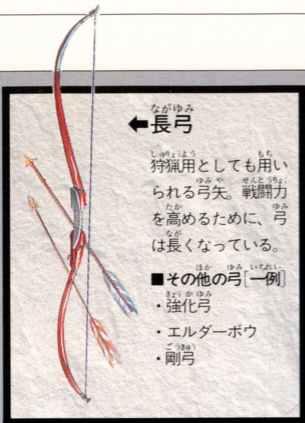
・フルーレ
・エペ
・エストック

技の一例

●フェイント　●感電衝
●サイドワインダー　●マリオネット
●マタドール　●乱れ突き

弓

遠距離攻撃可能な武器

弾力性に優れた弓と、鋭利な矢じりを持った矢で構成されている武器。唯一、前衛にいる敵だけでなく、後衛の敵をも攻撃することが可能。たくさんの矢を放ったり、敵の動きを左右する技がある。

←長弓

狩猟用としても用いられる弓矢。戦闘力を高めるために、弓は長くなっている。

■その他の弓［一例］

- 強化弓
- エルダーボウ
- 剛弓

技の一例

- イド・ブレイク
- 瞬速の矢
- 影ぬい
- 二本射ち
- でたらめ矢
- アローレイン

体術

素手で戦う格闘技

武器攻撃ではなく、手や足など、体を使って敵を攻撃するのが体術。ただし、技の覚え方、技術点の分配などは武器と共通している。覚える技は、武器よりもはるかに多く、強烈なものが揃っている。

↓基本はパンチ

体術の基本コマンドは“パンチ”。初めは威力も小さいが、レベルが上がると頼りになる。

技の一例

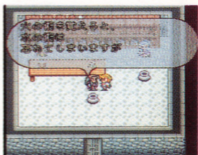
- キック
- カウンター
- 集気法
- ソバット
- 猫だまし
- 気弾

術紹介

■戦闘中に役立つ多彩な術

術は、モンスターを攻撃したり、キャラクターのＨＰを回復したりと、戦闘中とても役立ちます。ここでは、その術についての説明をしましょう。
ちなみに、攻撃できる術には、１体を攻撃するもの、全体を攻撃するものがあります。また、術は弓と同様に、後衛の敵を攻撃することもできます。

◆術の属性の相性について

術には、火、水、地、風、天の５つの属性があります。天以外の属性には、それぞれ相性があり、右下のように、火と相反するのが水、地と相反するのが風となっています。
つまり、術を覚える時には、この属性の相性が大きく関わってくるのです。
例えば、火の術をすでに覚えている時。新しく水の術を覚えようとしても、火の術を封印しなければ、水は覚えることができません。もちろん、その逆や、地と風の場合にも、同じことがいえます。また、皇帝継承の時、前皇帝が火の術を持っていて、後継者が水の術を持っていた場合には、前皇帝の火の術が優先的に継承されます。術を覚える時は、この点を念頭に置いておきましょう。

◆各属性の特徴紹介

ここでは、術の5つの属性、それぞれの特徴と主な術名の紹介をしましょう。この他にも、2種類の属性を組み合わせた特殊な術もあります。

火（ひ）

力強い攻撃的な術

荒ぶる炎の力を借りる術。シンボルの意味は「攻め」で、強力な攻撃の術が中心になっている。

術の一例
●ファイアーボール●セルフバーニングなど

水（みず）

回復を主とする守りの術

清らかな水の力を借りる術。シンボルの意味は「守り」で、HPなどの回復や守備の術が多い。

術の一例
●生命の水●元気の水●霧隠れ●クイックタイムなど

地（ち）

力を与える補助的な術

広大な母なる大地の力を借りる術。シンボルの意味は「与える」で、補助的な付与の術が多い。

術の一例
●足がらめ●アースヒール●ストーンシャワーなど

風（かぜ）

大気を操る間接的な術

空気や風の力を借りる術。シンボルの意味は「奪う」で、主に間接攻撃や吸収の術がある。

術の一例
●ウインドカッター●エアスクリーン●体力吸収など

天（てん）

あらゆる力を秘めた術

偉大なる宇宙の力を借りる術。シンボルの意味は「奇跡」で、無限の可能性を秘めた術がある。

術の一例
●ライトボール●月光●太陽光線●ソードバリアなど

防具紹介

■豊富なバリエーションを誇る防具

敵の攻撃から身を守り、ダメージを軽減するためには、防具は必要不可欠なアイテムです。このゲームでは、盾や兜など、全11タイプの豊富な防具が用意されています。それぞれの特徴を把握し、キャラクターのクラスにマッチする防具を装備させましょう。

盾〈盾〉

攻撃の回避ができる

装備することによって、敵からの直接攻撃を回避することもできる防具。各盾ごとに、攻撃の回避率（パーセント）が設定されている。

大盾

全身を覆い隠せるほどの、大型の盾。非常に堅い木でできており、回避率は45パーセント。

その他の一例

- 金属盾
- 鋼鉄の盾

兜〈頭〉

頭をしっかり保護

大事な頭を保護するための防具。頭部のみをガードするタイプから、頭の先からあごまでをすっぽりとガードするタイプまで種類は豊富。

フェイスマスク

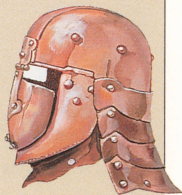
強度はさほどないが、顔面をもすっぽりと保護することができる。打撃系の攻撃に強い。

その他の一例

- オープンヘルム
- グリークヘルム

帽子
〈頭〉

特殊効果もある防具

兜とは異なり、頭にかぶって頭部を保護する防具。全般的に防御力は低いが、精神を高めたりなどの特殊な効果をもたらすものが多い。

ヘッドバンド

頭に着けるバンド。防御効果は低めだが、精神集中を助ける働きを持っている。

その他の一例

- ストローベレー
- とんがり帽子

軽鎧
〈体〉

軽くて動きやすい鎧

主に、胸部を守るための防具。防御力は低めだが、軽い素材で造られており、装備者の動きを妨げることはない。体術派にお勧めの防具だ。

レザーアーマー

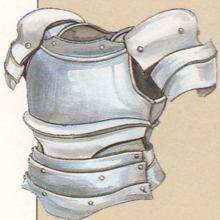
革製の胸部を守る鎧。軽いため、動きを妨げることはない。特に、打撃系の攻撃に強い。

その他の一例

- リジッドレザー
- ブリガンディ

重鎧
〈体〉

重いが頑丈な鎧

同じ胸部を保護する防具でも、軽鎧よりも頑丈で、様々な金属を使って製作されている。重さはあるが、強度があり、防御力もけっこう高い。

鉄の鎧

強度の高い、鉄製の鎧。あらゆる物理的な攻撃から、上半身をガードすることができる。

その他の一例

- 鋼鉄の鎧
- 白銀のチェイル

ローブ
〈体〉

丹精に織られた布で造った、軽くて着心地の良い丈夫な服。丈が長く、体を覆うように保護できる。術を扱う者に適した防具でもある。

術者が好んで着用する

魔道師のローブ

装備するだけで、精神集中を助ける効果があるローブ。敵の術攻撃にも耐性を発揮する。

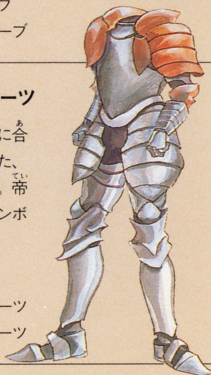
その他の一例
- 玉虫のローブ
- 星くずのローブ

全身鎧
〈全身〉

完全オーダーメイドで製作される、全身を包む防具。これは鎧、小手、具足などをうまくつなぎ合わせたもので、高い防御力を誇っている。

肩から足先までを保護

プロテクトスーツ

自分のサイズに合うよう造られた、全身を守る鎧。帝国重装兵のシンボルでもある。

その他の一例
- ラメラースーツ
- プレートスーツ

小手
〈腕〉

拳など保護する、手専用の防具。その種類は様々で、手袋のように指まで守るもの、二の腕を守るもの、そして腕全体を守るものなどがある。

手を中心に守る防具

ナックルカバー

軽くて簡素に造られているが、装備効果はけっこう高い。拳をしっかりと保護できる。

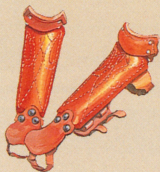
その他の一例
- ガントレット
- ヴァンブレイス

具足

〈足〉

足先やすねなどを保護する、足専用の防具。具足にもいろいろなタイプがあり、すね当てやブーツ、サンダルなどがラインナップされている。

足を中心に守る防具

革のすね当て

すねを中心に、足を保護する具足。軽くて造りは素朴だが、初期にはわりと役立つ防具。

その他の一例

- 鋼の具足
- ラバーソウル

服

〈衣服〉

丈夫で軽い素材で造られたもので、補助的な役割をする防具。鎧の下に着用することもでき、これによって防御効果を高めることができる。

鎧の下に着用できる服

ダブレット

とても丈夫な布で製作された衣服。鎧の下に着用できるように、動きやすくできている。

その他の一例

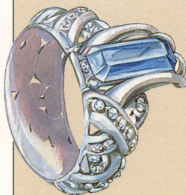
- 武道着
- 防護服

アクセサリー

〈？〉

防御力は期待できないが、身につけているだけで、特別な効果をもたらしてくれる防具。神秘的で、不思議な力を秘めているものが多い。

不思議な力を持つ防具

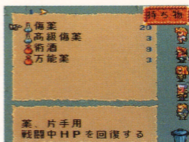
シルバーリング

魔力がアップするアクセサリー。熱や冷気からの攻撃に対する、防御効果を持っている。

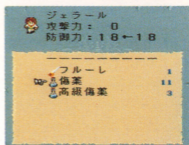
その他の一例

- キャッツアイ
- スターストーン

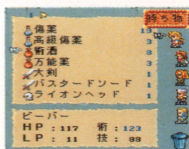
アイテム紹介

■アイテムは2種

アイテムは、アバロンの倉庫などで入手可能です。戦闘後、敵から手に入ることもあります。

薬

薬は、武器と同様に装備し、戦闘中に使うアイテムです。これで、術がなくても回復ができます。

傷薬	１人のキャラクターのＨＰをある程度回復できる薬。猛毒を治療することもできる。
高級傷薬	１人のキャヤクターのＨＰを傷薬よりも回復できる薬。猛毒を治療することもできる。

道具

移動中にのみ使用できるのが道具です。以下で紹介している他にも、様々な道具が手に入ります。

術酒	消費してしまった術のポイントを、少しだけ回復することができる特別なお酒。
霊酒	消費してしまった術のポイントを、術酒の4倍だけ回復することができるお酒。
万能薬	消費してしまった術や技のポイントを、完全に回復することができる数少ない薬。
生命力回復	生命の元であるＬＰを、１だけ回復することができる貴重なアイテム。

使用上のご注意

◆ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

◆テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

◆長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

◆精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

◆端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

◆シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

◆スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。